

**PENGUNAAN VIDEO YOUTUBE BERBANTUAN APLIKASI  
POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SHOLAT  
JENAZAH DI KELAS IX MTS MUHAMMADIYAH SUKARAME  
BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh :**

**AGUNG**  
NPM : 1611010518

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/2021 M**

**PENGUNAAN VIDEO YOUTUBE BERBANTUAN APLIKASI  
POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SHOLAT  
JENAZAH DI KELAS IX MTS MUHAMMADIYAH SUKARAME  
BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas-tugas Dan Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh :**

**AGUNG**  
NPM : 1611010518

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Dr. Syamsuri Ali, M.Ag

Pembimbing II : Drs. H. Mukti Sy, M.Ag

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/2021 M**

## **ABSTRAK**

### **PENGUNAAN VIDEO YOUTUBE BERBANTUAN APLIKASI POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SHOLAT JENAZAH DI KELAS IX MTS MUHAMMADIYAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

**Oleh  
AGUNG**

Pada masa moderenisasi saat ini merupakan angin segar bagi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi khususnya pada bidang pendidikan. Salah satu dari produk teknologi yang sangat menarik untuk dimanfaatkan di dalam pembelajaran adalah aplikasi *Youtube* dan *Powtoon*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan video youtube berbantuan powtoon sebagai media pembelajaran pada sholat jenazah di MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung. Dalam pemanfaatan media pembelajaran, banyak guru yang menggunakan media pembelajaran seadanya tanpa menyesuaikan dengan materi yang disampaikan. Sholat jenazah merupakan salah satu materi pelajaran yang disampaikan melalui media video yang mudah di pahami oleh siswa di MTs Muhammadiyah sukarame Bandar Lampung, Dalam kegiatan belajar mengajar siswa dituntut untuk memiliki prilaku yang baik dan pengetahuan tentang teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Jenis penelitian yang digunakan ini merupakan penelitian Deskriptif Kualitatif dengan pendekatan studi kasus melalui observasi, wawancara dan studi dokumen. Hasil dari penelitian ini menunjukkan video Youtube berbantaun Powtoon tersebut yakni untuk menunjang peningkatan kualitas kegiatan belajar mengajar sebagai media di dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan media tersebut peserta didik bisa mendapatkan wawasan yang baru sesuai perkembangan zaman, Selain itu, pengetahuan siswa, penyusunan bahan ajar guru, pemilihan materi, serta cara penyampaian guru mengalami kemajuan.

Kata kunci : *Media Video, Youtube, Powtoon dan Materi Sholat Jenazah*





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎ (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi**

**:PENGUNAAN VIDEO YOUTUBE BERBANTUAN  
APLIKASI POWTOON SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN PADA SHOLAT JENAZAH DI  
KELAS IX MTS MUHAMMADIYAH SUKARAME  
BANDAR LAMPUNG**

**Nama**

**: AGUNG**

**NPM**

**: 1611010518**

**Jurusan**

**: Pendidikan Agama Islam**

**Fakultas**

**: Tarbiyah Dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah & Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**

**Dr.Syamsuri Ali, M.Ag**

**NIP. 196111251989031003**

**Drs. Mukti Sy,M.Ag**

**NIP. 195705251980031005**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam**

**Drs. Sa'idy, M.Ag**

**NIP. 196603101994031007**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 ☎ (0721) 703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **“PENGUNAAN VIDEO YOUTUBE BERBANTUAN APLIKASI POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SHOLAT JENAZAH DI KELAS IX MTS MUHAMMADIYAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG”** disusun oleh: **Agung, NPM. 1611010518**, Jurusan: **Pendidikan Agama Islam**, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah & Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada:  
Hari/Tanggal: **Rabu, 16 Desember 2020.**

**TIM PENGUJI**

**Ketua** : Drs. Sa'idy, M.Ag

**Sekretaris** : Fitriani, S.Iq., M.Pd.I

**Penguji I** : Farida, S.Kom., MMSI

**Penguji II** : Dr. Syamsuri Ali, M.Ag

**Penguji III** : Drs. Mukti Sy, M.Ag



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

**Hj. Nirva Diana, M.Pd**  
NIP. 19640828 198803 2 002

## MOTTO

يَا أَيُّهَا النَّاسُ ضُرِبَ مَثَلٌ فَاسْتَمِعُوا لَهُ <sup>ج</sup> إِنَّ الَّذِينَ تَدْعُونَ مِنْ دُونِ  
اللَّهِ لَنْ يَخْلُقُوا ذُبَابًا وَلَوْ اجْتَمَعُوا لَهُ <sup>ط</sup> وَإِنْ يَسْلُبْهُمُ الذُّبَابُ شَيْئًا لَا يَسْتَنْقِذُوهُ  
مِنْهُ <sup>ج</sup> ضَعُفَ الطَّالِبُ وَالْمَطْلُوبُ ﴿٧٣﴾

“Hai manusia, Telah dibuat perumpamaan, Maka dengarkanlah olehmu perumpamaan itu. Sesungguhnya segala yang kamu seru selain Allah sekali-kali tidak dapat menciptakan seekor lalatpun, walaupun mereka bersatu menciptakannya. dan jika lalat itu merampas sesuatu dari mereka, tiadalah mereka dapat merebutnya kembali dari lalat itu. amat lemahlah yang menyembah dan amat lemah (pulalah) yang disembah”.<sup>1</sup>

(QS. Al Hajj (22): 73)

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan* (Jakarta Timur: Daru Sunnah 2015). hal. 342



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua penulis tercinta, Bapakku tersayang Ade zainudin dan Ibuku tercinta Suskarlin yang selama ini selalu memberikan segala bentuk dukungan dan semangat yang tak pernah padam telah membuatku menjadi pribadi yang patut bersyukur. Serta do'amu yang tulus telah mengajarkanku tentang arti ketulusan dan keikhlasan. Syukur terima kasih atas segala bentuk pengorbananmu sepanjang masa yang tidak akan pernah tergantikan olehku.
2. Almamater tercinta jurusan Pendidikan Agama Islam fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan banyak pengalaman berharga dalam proses menambah ilmu.
3. Adikku tercinta Kasih Pandini, terimakasih atas semua kasih sayang, do'a, dukungan dan perhatian.

## **RIWAYAT HIDUP**

Nama lengkap penulis adalah AGUNG, dilahirkan di Kebun Tebu, Lampung Barat pada tanggal 25 April 1997, anak pertama dari pasangan Bapak Ade zainudin dan Ibu Suskarlin, memiliki Adik perempuan bernama Kasih pandini dan Latar belakang pendidikan penulis di mulai dari SDN 1 Pura jaya kec, Kebun Tebu Lampung Barat selesai tahun 2010, semasa SD penulis aktif mengikuti kegiatan PRAMUKA yaitu sebagai anggota siaga, kemudian dilanjutkan di MTS Nurul ulum Kebun Tebu Lampung Barat selesai tahun 2013, semasa MTS penulis aktif di berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti PRAMUKA, ROHIS, dan Olahraga. Dilanjutkan di SMAN 1 Kebun Tebu Lampung Barat selesai tahun 2016, semasa SMA penulis aktif di berbagai kegiatan ekstrakurikuler seperti PRAMUKA, ROHIS, KESENIAN dan menjadi Wakil OSIS. setelah lulus SMA penulis melanjutkan pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan mengambil konsentrasi Pendidikan Agama Islam (PAI). Semasa menjalani kegiatan kuliah ada beberapa kegiatan yang diikuti penulis pada semester I samapai 4 aktif di UKM BAPINDA dan sampai Saat ini aktif di UKM PRAMUKA dan menjabat sebagai pengurus selama 2 tahun.

Bandar Lampung, 25 Oktober 2020  
Yang Membuat

AGUNG



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, puji syukur kehadiran Allah SWT, karena rahmat dan hidayahnya maka peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "PENGUNAAN VIDEO *YOUTUBE* BERBANTUAN APLIKASI *POWTOON* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI SHOLAT JENAZAH DI KELAS IX MTS MUHAMMADIYAH MUHAMMADIYAH SUKARAME BANDAR LAMPUNG" ini. Shalawat beserta salam semoga selalu senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan keluarganya yang senantiasa menjadi uswatun hasanah bagi umat manusia.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik guna menyelesaikan studi strata satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam studi pendidikan.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak yang telah membantu penyelesaian studi dan skripsi. Dengan kerendahan hati peneliti sampaikan salam hormat dan ucapan terima kasih kepada:

Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Drs. Sa'idy, M. Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
3. Dr. Syamsuri Ali, M.Ag selaku dosen pembimbing I yang telah membantu serta meluangkan waktu dalam membimbing, dan memberikan ilmu serta masukan yang sangat bermanfaat sehingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Drs. H. Mukti Sy. M.Ag selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu serta meluangkan waktu dalam membimbing, membina, mengarahkan, memotivasi dan memberikan ilmu serta masukan yang sangat bermanfaat sehingga terselesaikannya skripsi ini.

5. Haidir, M.Pd.I selaku Kepala Sekolah MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung yang telah membantu dan memberi kesempatan untuk melakukan penelitian, Ibu Deksa Ira Lindriyati, S.Pd selaku guru mata pelajaran Fiqih kelas IX yang telah memberi masukan dan seluruh guru atau staff yang membantu memberikan data dan informasi.
6. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah mengajar dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
7. Kepala perpustakaan pusat dan perpustakaan Tarbiyah yang telah memberikan fasilitas buku-buku yang menjadi referensi yang penulis gunakan selama penyusunan skripsi.
8. Qortina Aini, Nur Apni, Heni Diana, Intan Zohro, Candra Gunawan, Awang Hapison serta teman – teman yang telah membantu, dan memberikan ide gagasan dalam penyusunan skripsi.
9. Keluarga besar PAI K angkatan 2016.
10. Keluarga besar UKM PRAMUKA UIN Raden Intan Lampung.
11. Keluarga UKM BAPINDA UIN Raden Intan Lampung
12. Keluarga KKN Desa Triharjo Lampung Selatan UIN Raden Intan
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu yang telah berjasa membantu baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian skripsi. Semoga usaha-usaha dan jasa baik dari Bapak, Ibu, dan saudara/i sekalian menjadi amal ibadah serta diridhoi oleh Allah SWT dan mudah-mudahan Allah SWT akan membalasnya, *„Amin Ya Robbal „Alamin*

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pembaca.

Akhir penulis memohon *Taufik* dan *Hidayah* kepada Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat untuk kita semua. *Aamiin*.

Bandar Lampung, 25 Oktober 2020

Penulis,

**AGUNG**

NPM: 1511010518





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>

### **BAB I: PENDAHULUAN**

A. Penegasan Judul.....	1
B. Alasan Memilih Judul.....	3
C. Latar Belakang.....	3
D. Fokus Penelitian .....	11
E. Rumusan Masalah.....	11
F. Tujuan Penelitian .....	11
G. Manfaat Penelitian.....	12
H. Metode Penelitian.....	12
1. Tempat Penelitian.....	13
2. Jenis Penelitian .....	14
3. Sumber Data .....	14
4. Teknik Pengumpulan Data .....	15
5. Metode Analisis Data .....	18

### **BAB II: LANDASAN TEORI**

A. Media Video dalam Pembelajaran .....	23
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	23
2. Media Video .....	24
3. Media Video <i>Youtube</i> Dalam Pembelajaran .....	27
4. Media Video <i>Powtoon</i> dalam Pembelajaran .....	32

B. Materi Sholat Jenazah.....	35
1. Pengertian Shalat.....	35
2. Pengertian Shalat Jenazah .....	35
3. Syarat - syarat Sholat Jenazah .....	36
4. Rukun – Rukun Shalat Jenazah .....	36
5. Cara Mengerjakan Shalat Jenazah.....	36
6. Penelitian Yang Relevan.....	38

### **BAB III: DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN**

A. Kondisi Objektif .....	41
1. Profil MTs Muhammadiyah bandar lampung .....	41
2. Sejarah MTs Muhammadiyah bandar lampung .....	41
2. Visi, Misi Dan Tujuan .....	43
3. Letak Geografi.....	43
4. Keadaan Pendidik Dan Anak Didik .....	43
5. Sarana Prasarana.....	47
B. Deskripsi Data Penelitian .....	49

### **BAB IV ANALISIS PENELITIAN**

A. Temuan Penelitian .....	54
B. Pembahasan.....	54

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	61
B. Rekomendasi.....	61

### **DAFTAR PUSTAKA LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

1. Pimpinan atau Kepala MTs Muhammadiyah Sukarame
2. Jumlah Tenaga Pengajar dan Staff MTs Muhammadiyah Sukarame
3. Jumlah Peserta Didik Tahun Pelajaran 2019/2020
4. Data Sarana dan Prasarana MTs Muhammadiyah Sukarame





## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Pedoman Dokumentasi dan Observasi

Lampiran 2 Pedoman Wawancara

Lampiran 3 Catatan Lapangan Hasil Observasi

Lampiran 4 Catatan Lapangan Hasil Wawancara

Lampiran 5 Dokumen Pendukung ( Foto dan dokumentasi)

Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian dari Fakultas

Lampiran 7 Surat Izin Penelitian dari MTs Muhammadiyah sukarama Bandar Lampung

Lampiran 8 Kartu Konsultasi

Lampiran 9 Pengesahan Seminar Proposal

## **PEDOMAN DOKUMENTASI**

1. Profil sekolah MTs Muhammadiyah sukarama Bandar Lampung
2. Sejarah berdiri dan berkembang MTs Muhammadiyah sukarama Bandar Lampung
3. Visi dan Misi MTs Muhammadiyah sukarama Bandar Lampung
4. Struktur organisasi
5. Keadaan pendidik, karyawan dan peserta didik
6. Jumlah peserta didik
7. Sarana dan prasarana MTs Muhammadiyah sukarama Bandar Lampung

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Penegasan Judul

Penegasan judul perlu diberikan guna menghindari kesalahan dalam memahami judul tersebut, dimana uraian pengertian tiap-tiap istilah dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Penggunaan

Penggunaan berasal dari kata guna yang berimbuhan pe- an. Pemanfaatan ialah pemanfaatan, pemakaian, mengenakan sesuatu sesuai dengan kepentingannya.<sup>1</sup>

jadi yang di maksud penulis, penggunaan disini ialah cara pemanfaatan atau pemakaian Penggunaan video *YouTube* berbantuan aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran pada sholat jenazah di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung.

### 2. Video

Video ialah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan memengaruhi sikap.<sup>2</sup>

Dapat di pahami video ialah alat yang menyajikan sesuatu melalui visual dan audio.

### 3. Youtube

*Youtube* merupakan sebuah situs web berbagi video (*Sharing Video*) atau penyedia layanan berbagai viedo populer yang didirikan oleh tiga karyawan paypal yakni Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed kari pada bulan Februari 2005.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> <http://kbbi.co.id/arti-kata/bentuk> di akses pada tanggal 06 juli 2020

<sup>2</sup> Cecep Hustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran: Manual dan Digita*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015) hal. 64.

<sup>3</sup> Rudi Haryanto, *Cerdas Jelajah Internet*, (Jakarta: Kriya Pustaka, 2015), h. 118

*Youtube* merupakan tempat mengirim atau mencari video yang diinginkan.

#### 4. *Powtoon*

*Powtoon* ialah sebuah website yang memungkinkan penggunaan membuat video pendek menggunakan bank elemen yang telah disediakan dilengkapi dengan latar belakang, animasi, musik latar dan alat peraga.<sup>4</sup>

*Powtoon* merupakan website untuk membuat video pembelajaran, dan sebagainya.

#### 5. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.<sup>5</sup>

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang di gunakan dalam pembelajaran

#### 6. Sholat Jenazah

Shalat jenazah ialah salat yang dilakukan karena meninggalnya seorang muslim atau muslimah. Shalat jenazah dilakukan satu rakaat tanpa rukuk dan sujud.<sup>6</sup>

dari kutipan diatas dapat dipahami bahwa sholat jenazah merupakan sholat yang dilakukan terhadap jenazah muslim.

<sup>4</sup> Nanni Alexander, 'Teaching English Through Theuse Of- Based Animation Software', *Tesol Journal*, 2.3 (2015). hal. 2. <https://scholar.google.co.id/>. Diakses Pada Tanggal 4 Juli 2020

<sup>5</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 5.

<sup>6</sup> T. Ibrahim dan HAL. Darsono, *Penerapan Fiqih jilid 1 untuk kelas VII Madrasah Tsanawiyah* (Solo: Tiga Serangkai, 2009), hal. 87.



## 7. MTs Muhammadiyah Bandar Lampung

MTs Muhammadiyah Sukarame merupakan lembaga pendidikan formal yang didirikan oleh Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Bandar Lampung pada tahun 1990, di atas lahan seluas 6000 m<sup>2</sup> memanfaatkan tanah wakaf dari Bapak HAL. Djamsari yang terletak di Jl. P. Sangiang Sukarame, Bandar Lampung

Berdasarkan uraian Penegasan judul diatas, maka dapat dirumuskan judul penelitian penggunaan video *youtobe* berbantuan aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran peserta didik pada sholat jenazah di kelas IX MTs Muhamaddiyah Sukarame Bandar Lampung.

### B. Alasan Memilih Judul

Untuk memperoleh hasil yang bersifat ilmiah didalam sebuah penelitian, penulis memilih judul Skripsi tersebut dengan alasan sebagai berikut:

1. Kurangnya guru mata pelajaran dalam memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung.
2. Ingin mengetahui penggunaan Penggunaan video YouTube berbantuan aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran pada sholat jenazah di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung.

### C. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi dan komunikasi di dunia sekarang ini, merupakan sebuah angin segar bagi kemajuan peradaban suatu bangsa dan kemanusiaan.<sup>7</sup> Seperti kita ketahui, pesatnya bidang teknologi informasi dan komunikasi berpengaruh pada berbagai macam aspek kehidupan manusia, baik pengaruh positif dan negative. Peserta didik sebagai asset bangsa, perlu disiapkan sedini mungkin agar dapat mengenal dan

---

<sup>7</sup> Deni Darmawan, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi: Teori dan Aplikasi*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015), hal. 27

mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu peserta didik diharapkan akan mempunyai sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi demi meningkatkan kualitas hidup.<sup>8</sup>

Alqur'an berbicara tentang teknologi, dijelaskan pada surah An-

Naml ayat ke 40 yang berbunyi:

قَالَ الَّذِي عِنْدَهُ عِلْمٌ مِّنَ الْكِتَابِ أَنَا آتِيكَ بِهِ قَبْلَ أَن يَرْتَدَّ إِلَيْكَ طَرْفُكَ  
فَلَمَّا رَأَاهُ مُسْتَقَرًّا عِنْدَهُ قَالَ هَذَا مِن فَضْلِ رَبِّي لِيَبْلُوَنِي ءَأَشْكُرُ أَمْ أَكْفُرُ  
وَمَن شَكَرَ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ ۖ وَمَن كَفَرَ فَإِنَّ رَبِّي غَنِيٌ كَرِيمٌ ﴿٤٠﴾

Artinya: “berkatalah seorang yang mempunyai ilmu dari Al kitab: aku aka membawa singgasana itu kepadamu sebelum matamu berkedip. Maka tatkala sulaiman melihat singgasana itu terletak di hadapannya, iapun berkata: ini termasuk karunia tuhanku untuk mencoba aku apakah aku bersyukur atau mengingkari akan nikmatnya”. (Q.S. An-naml ayat 40).<sup>9</sup>

Ayat di atas mengilhami inovasi teknologi informasi yang terus berkembang hingga sekarang. seperti sms yang mengirim pesan dalam hitungan detik, sampai sat ini banyak hal yang dapat di akses via internet dalam hitungan detik saja.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang berjalan begitu pesat maka segala kebutuhan manusia disegala bidang akan mengalami sebuah perubahan drastis dari lambat sampai percepatan, dari keterbelakangan menuju kemajuan, dari sifat tertutup menjadi sifat terbuka, semua itu tidak dapat dihindari oleh siapa pun namun harus diikuti dengan sebijak mungkin. Berbagai macam teknologi dan komunikasi bermunculan dengan tanpa bisa dicegah, akibat dari semakin majunya pola pikir dan keilmuan

<sup>8</sup> Y Maryono, *Teknologi Informasi komunikasi*: (Ciawi: Penerbit Yudistira, 2007) hal. iii

<sup>9</sup> <https://chamidah42.blogspot.com/2015/06/al-quran-berbicara-teknologi-komputer.html> ? m = 1 diakses tanggal 12 Juli 2020

serta keahlian manusia dalam menghasilkan sebuah alat dan aplikasi dari yang tradisional sampai yang paling modern.

Di jaman sekarang ini, media terpenting dan mempunyai jaringan terluas ialah internet, yang menghubungkan jaringan komputer satu dengan lainnya. Media internet ini menjadi media yang tercepat dan mengalami inovasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat, hampir semua media dan kebutuhan masyarakat dikoneksikan dengan internet. Artinya internet bisa dikatakan sebagai media komunikasi massa. Para ahli komunikasi berpendapat bahwa yang dimaksud komunikasi massa (*mass communication*) ialah komunikasi melalui media massa, jelasnya merupakan singkatan dari komunikasi media massa (*mass media communication*)<sup>10</sup>

Internet merupakan hasil terbaik masa kini dari proses teknologi dan komunikasi yang kecanggihannya itu masih terus di kembangkan guna menemukan sesuatu yang lebih baik dari yang telah ada. Penggunaan internet yang meluas di kalangan masyarakat baik melalui komputer, laptop, hp, tab atau pun alat komunikasi modern yang terus bermunculan menandakan bahwa gelombang komunikasi diantara masyarakat satu dengan lainnya kini telah mengalami percepatan yang cukup cepat dan luas.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin besar di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.<sup>11</sup>

Dengan adanya perkembangan teknologi yang berjalan begitu pesat maka segala kebutuhan manusia disegala bidang akan mengalami sebuah

---

<sup>10</sup> Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, (Bandung: Rosdakarya, 2016), hal. 20.

<sup>11</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hal. 25

perubahan drastis dari keterlambatan menuju percepatan, dari keterbelakangan menuju kemajuan, dari sifat tertutup menjadi sifat terbuka, semua itu tidak dapat dihindari oleh siapa pun namun harus diikuti dengan sebijak mungkin. Berbagai macam teknologi dan komunikasi bermunculan dengan tanpa bisa dicegah, akibat dari semakin majunya pola pikir dan keilmuan serta keahlian manusia dalam menghasilkan sebuah alat dan aplikasi dari yang tradisional sampai yang paling modern.

Penggunaan internet dikalangan masyarakat digunakan untuk memberi kabar, eksistensi diri, sumber pengetahuan, sumber pengalaman, hiburan bahkan ajang pencarian pasangan hidup. Hal ini tidak bisa dipungkiri dan dinapikan perkembangan dalam tujuan penggunaannya. Berbagai aplikasi komputer dan internet tersaji dengan bermacam-macam kelebihan dan kekurangan dalam memberikan kepuasan bagi para penggunanya sehingga aplikasi tersebut dapat dipilih dan digunakan oleh masyarakat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkannya.

Beberapa aplikasi yang di gunakan dalam jaringan internet diantaranya *youtobe* dan *powtoon* yang merupakan Teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami perkembangan setiap detik. Berbagai macam perangkat lunak (software) bertebaran dari yang instant sampai yang kompleks dari yang gratis sampai yang komersil. Komunitas pemerhati perangkat lunak pemerhati perangkat lunak seperti formulasi merupakan salah satu factor yang akan ikut berperan dalam menumbuh kembangkan penggunaan software secara maksimal dengan saling berbagi informasi dan pengetahuan.

Hal ini merupakan salah satu alasan yang kuat bahwa manusia harus bisa mengalahkan teknologi yang berarti keterampilan kita dalam memaksimalkan penggunaan sebuah *software* itu sendiri. Untuk itu seorang guru tidak hanya di tuntutan selektif dalam memilih software tetapi juga kreatif dalam mengembangkan penggunaannya agar agar lebih bermanfaat bagi sesama guru dan peserta didik. Sebatang lidi tentu belum bisa dapat di gunakan untuk menyapu bersih, satu software tidaklah cukup memenuhi



kebutuhan kita dalam pembelajaran dikelas maupun secara virtual seperti halnya kita bisa menggunakan aplikasi di antaranya *Youtube* dan *Powtoon*.

Dalam jurnal Aritas Puica Sianipar dalam menurut penelitiannya menyatakan bahwa dari 264 Mahapeserta didik yang menjadi responden dalam penelitiannya 67,2 % menyatakan bahwa mahapeserta didik (responden) lebih sering mengakses situs *Youtube* untuk kebutuhan dibidang ilmu pengetahuan baik itu sebagai penambah pengetahuan atau hanya penambah referensi akan berbagi tugas yang dibebankan.<sup>12</sup>

Hasil penelitian dari CNN (*Cable News Network*) Indonesia menyatakan bahwa 72 % dari pengguna *online* di seluruh dunia gemar berkunjung ke layanan video seperti *Youtube*.<sup>13</sup> Bahkan dalam laporan penelitian dari Ericson menyatakan bahwa remaja Indonesia gemar menonton video *Youtube* yang disebutkan bahwa remaja muda sekarang merupakan *streaming natives*.<sup>14</sup>

Video *Youtube* berbantuan *Powtoon* ialah, merupakan cara penyajian media pembelajaran dengan cara mengaplikasikan kreatifitas pembuatan video pendek yang dapat diakses melalui aplikasi *Powtoon* kemudian hasil dari video pembelajaran tersebut di upload ke aplikasi *Youtube* sehingga peserta didik hanya perlu masuk ke link yang di berikan oleh guru di dalam pembelajaran.

Video *Youtube* dan *powtoon* menjadi media pilihan baru selain dari media lainnya yang digunakan dalam sistem pendidikan yang telah lebih dulu ada dan diterima oleh para pemangku kebijakan dalam pendidikan. *Youtube* yang awalnya hanya digumakan sebagai media sosial untuk berbagi video yang dijadikan sumber hiburan semata atau penghilang

---

<sup>12</sup> Aritas Puica Sianipar *Pemanfaatan Youtube Di Kalangan Mahapeserta didik Mahapeserta didik (Studi Penggunaan Youtube di Kalangan Mahapeserta didik Ilmu Komunikasi FISIP USU Medan dengan Pendekatan Uses and Gratification)* dalam [jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/article/download/9930/4418](http://jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/article/download/9930/4418), diakses tanggal 12 Juli 2020

<sup>13</sup> Susetyo Dwi Prihadi, CNN Indonesia, *Youtube dalam Angka-angka*, dalam <http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150214143544-185-32127/Youtube-dalam-angka-angka/> diakses tanggal 12 Juli 2020

<sup>14</sup> Tekno Solo Pos Media, *Remaja Indonesia Gemar Nonton Youtube*, dalam <http://www.solopos.com/2016/06/17/hasil-penelitian-remaja-indonesia-gemar-nonton-Youtube-729795>, diakses tanggal 12 Juli 2020

kebosanan kini telah berubah menjadi alat baru bagi dunia pendidikan dimana *Youtube* yang mempunyai bermacam-macam video hasil unggahan yang salah satunya berbantuan *powtoon*.

video *youtube* dengan berbantuan *powtoon* dapat menjadi Media alternatif dalam pembelajaran yang sangat di butuhkan saat ini. video *youtube* dengan berbantuan *powtoon* dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

*Youtube* dan *powtoon* merupakan tantangan bagi seorang pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran begitu juga bagi peserta didik *Youtube* dan *powtoon* dapat memberikan tambahan materi dan proses analisis serta proses pemahaman materi yang mendalam dari banyaknya isi materi yang sama yang tersaji dalam video *Youtube* dan *powtoon* dari berbagai narator dan kreator video, akhirnya proses tersebut berhenti pada pemahaman yang didapat oleh peserta didik, dari proses pencernaan materi menjadi bagian dari keyakinan dan akhlak yang harus dimiliki, diyakini dan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran menjadi poin yang sangat penting selain dari strategi dan metode dan pembelajaran, dengan menggunakan media yang tepat dan keterbaruan media yang digunakan akan mempermudah peserta didik dan pendidik dalam menjalankan kegiatan belajar dan mengajar. Penggunaan media yang menarik dapat membangkitkan semangat, keingintahuan yang baru serta memberikan pengaruh yang positif dalam perkembangan psikologi peserta didik. Dengan media juga pendidik dapat memberikan lingkungan, suasana yang sesuai bagi peserta didiknya dalam kegiatan belajar mengajar.

Didalam UU No. 20 tahun 2003 tentang tujuan pendidikan nasional yakni untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang

demokratis serta bertanggung jawab. *Youtube* dan *powtoon* bisa dijadikan media yang mempunyai peranan yang cukup strategis dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut, karena *Youtube* dan *powtoon* akan memberikan, membentuk dan mencetak pemahaman peserta didik mengenai sesuatu hal. *Youtube* dan *powtoon* merupakan aplikasi internet yang sering dikunjungi oleh para penggunanya disemua kalangan dan usia, dan dengan berbagai tujuan, *Youtube* dan *powtoon* juga memberikan kemudahan dalam penggunaan dan pengambilan video sehingga mudah diadaptasikan kedalam berbagai bentuk kehidupan yang dilakukan oleh manusia.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung, peneliti melihat dan mengetahui bahwa pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini guru mata pelajaran di MTs Muhammadiyah ada beberapa guru mata pelajaran menggunakan *Youtube* dan *powtoon* sebagai media alternatif/ pendukung dalam menyajikan materi. Terlebih lagi guru mata pelajaran Fiqih kelas IX MTs Muhammadiyah Bandar Lampung yang secara aktif dan rutin menggunakan media tersebut dibandingkan dengan guru mata pelajaran lainnya.<sup>15</sup>

Dengan aplikasi yang digunakan oleh guru mata pelajaran Fiqih kelas IX MTs Muhammadiyah Bandar Lampung sebagai media pembelajaran seperti *youtobe* dan *powtoon* yang menambah daya tarik peserta didik di dalam pembelajaran dibandingkan hanya dengan satu aplikasi.

Sama halnya dengan hal itu pernyataan wakil kepala sekolah MTs Muhammadiyah Bandar Lampung yang menyatakan bahwa sekolah dengan luas dan tegas mendukung penuh pengadaan sarana dan prasarana secara maksimal untuk guru, peserta didik atau *stake holder* lainnya dalam meningkatkan pemahaman dan wawasan keilmuan serta mendukung berjalannya peningkatan kualitas sekolah dikancah *regional*, nasional maupun internasional. Hal ini dilakukan dengan tujuan dan keyakinan bahwa cara dan strategi yang dipilihnya mampu memberikan pengalaman

---

<sup>15</sup> Hasil Observasi dengan guru Fiqih MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung pada tanggal 10 juli 2020

baru meningkatkan motivasi, prestasi dan minat belajar peserta didik, karena kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran Fiqih pada sholat jenazah di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung yang menurut mereka membosankan karena hanya menggunakan media buku paket atau LKS, ditambah dengan keadaan saat ini kebanyakan guru kegiatan menyampaikan materi melalui media online berbasis aplikasi *Zoom* yang tidak di selingi dengan aplikasi lain sebagai media pembelajaran. sehingga dengan menggunakan media video *Youtube* berbantuan *Powtoon* dapat menarik minat dan menambah wawasan di dalam pembelajaran sholat jenazah di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung, maka guru harus kreatif dan tanggap akan situasi untuk meningkatkan kualitas belajar.<sup>16</sup>

Berkaitan dengan hal tersebut, sesungguhnya proses belajar mengajar mata pelajaran sholat jenazah di kelas IX MTs Muhammadiyah Bandar Lampung telah menggunakan aplikasi *Youtube* dan *Powtoon* sebagai media dalam pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh guru Fiqih, Deksa Ira Lindriyati, S.Pd Bandar Lampung ialah sebagai berikut:

Pada proses belajar mengajar mata pelajaran Fiqih sholat jenazah di MTs Muhammadiyah Bandar Lampung telah menggunakan video *Youtube* berbantuan *Powtoon* sebagai media pembelajaran, walaupun ada beberapa guru mata pelajaran yang menggunakan aplikasi *zoom* sebagai media pembelajaran di masa pandemi ini mengingat peraturan pemerintah yang mengharuskan pembelajaran di lakukan secara online atau disebut dengan pembelajaran *Daring*. Dilihat dari keadaan saat ini menjadikan pembelajaran yang kurang efektif dikarenakan pembelajaran tidak langsung bertatap muka antara Guru dan peserta didik, seperti contohnya peserta didik banyak yang tidak serius di dalam mengikuti pembelajaran. Apalagi jika materi yang di sampaikan ialah materi yang harus di sampaikan dengan cara penyampaian langsung dengan praktik.<sup>17</sup>

Dalam hal tersebut, dengan menggunakan video *Youtube* berbantuan *Powtoon* sebagai media, pembelajaran pendidikan Fiqih sholat jenazah akan menjadi lebih efektif. Karena peserta didik tidak hanya

<sup>16</sup> Hasil Wawancara dengan Wakil Kepala sekolah MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung pada tanggal 10 Juli 2020

<sup>17</sup> Hasil wawancara dengan Guru Fiqih MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung pada tanggal 10 Juli 2020

memperoleh materi pelajaran dari guru saja, tetapi peserta didik dapat dengan mudahnya melihat video pembelajaran yang di tampilkan oleh guru melalui *youtube* dengan berbantuan *powtoon*. Bahkan peserta didik bisa mencari informasi dan menjadi daya tarik bagi kreatifitas peserta didik bagaimana membuat video yang menarik dengan *powtoon* tentang materi yang ingin diketahui dengan mencari materi melalu aplikasi *Youtube*. Hanya dengan mengetik kata di sebuah mesin pencari (*search engine*), terdapat banyak berbagai macam video pembelajaran *Powtoon* di video *Youtube*.

#### **D. Fokus Penelitian**

Dalam penelitian ini dapat memfokuskan masalah terlebih dahulu supaya tidak terjadi perluasan permasalahan yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian ini. Maka peneliti memfokuskan untuk meneliti penggunaan video *youtube* berbantuan aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran peserta didik pada sholat jenazah di kelas IX MTs Muhamaddiyah Sukarame Bandar Lampung.

#### **E. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian “Bagaimana penggunaan video *youtube* berbantuan aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran peserta didik pada sholat jenazah di kelas IX MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung?”.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Adapun Tujuan Penelitian untuk mengetahui penggunaan video *youtube* berbantuan aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran peserta didik pada sholat jenazah di kelas IX MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung.



## G. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ialah sebagai berikut:

### 1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan bantuan pemikiran terhadap dunia pendidikan, khususnya tentang pentingnya kreativitas guru Fiqih dalam memanfaatkan segala fasilitas terutama *youtobe* dan *powtoon* dalam sistem pembelajaran.
- b. Sebagai rujukan dan referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya, terutama bagi guru-guru Fiqih dalam memaksimalkan *youtobe* dan *Powtoon*

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah, memberikan bahan pertimbangan kebijakan bagi sekolah dalam menentukan dan memanfaatkan teknologi pendidikan terutama *Youtube* dan *Powtoon* demi meningkatkan kualitas belajar mengajar untuk mencapai kompetensi dan tujuan belajar yang telah ditentukan dan diharapkan.
- b. Bagi Guru dan Dosen, memberikan informasi yang benar tentang penggunaan video *Youtube* berbantuan *Powtoon* dalam pembelajaran, agar menjadi pertimbangan positif dalam memaksimalkan proses belajar mengajar dan dapat mendesain ulang pemanfaatan *youtobe* dan *Powtoon* kearah yang lebih positif dan kreatif serta dinamis bukan statis.

## H. Metode penelitian

Metode penelitian yang dipakai penulis ialah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*), disebut juga sebagai metode etnographi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya, disebut sebagai metode kualitatif, karena data yang terkumpul dan analisisnya bersifat kualitatif.<sup>18</sup>

Pada kutipan di atas dapat dipahami metode kualitatif digunakan untuk menjelaskan fenomena suatu data.

### 1. Jenis penelitian

Masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Disebut kualitatif karena data yang dikumpulkan bercorak kualitatif, bukan kuantitatif yang menggunakan alat pengukur. Melalui pendekatan kualitatif ini, diharapkan terangkat gambaran aktualitas, realitas sosial dan persepsi sasaran penelitian tanpa tercemar oleh pengukuran formal.<sup>19</sup>

Penelitian ini merupakan lapangan (*field research*) yang menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yakni penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena-fenomena yang dialami subjek penelitian dengan memanfaatkan serbagai metor alamiah. Penelitian ini bersifat deskriptif, yakni suatu penelitian yang bertujuan untuk

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2018), hal. 8.

<sup>19</sup> Sanusi Uwes, *Manajemen Pengembangan Mutu Dosen*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1999), hal. 69.

menggambarkan secermat mungkin mengenai suatu kasus yang menjadi objek, gejala kelompok tertentu.<sup>20</sup>

Jadi penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis, tetapi hanya menggambarkan tentang adanya suatu variabel, gejala atau keadaan. memang adakalanya dalam penelitian ini ingin membuktikan dugaan tetapi tidak terlalu lazim, yang umum ialah bahwa penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis.<sup>21</sup>

## 2. Sumber data

### a. Data Primer

Data primer ialah data yang di peroleh langsung, seperti hasil dari wawancara dari subjek penelitian dengan mengenakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang di cari.<sup>22</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian ialah:

- 1) Wakil Kepala Sekolah MTs Muhammadiyah Bandasr Lampung
- 2) Guru fiqih MTs Muhammadiyah Bandasr Lampung
- 3) Peserta Didik MTs Muhammadiyah Bandar Lampung

### b. Data Sekunder

Data sekunder ialah data penelitian yang di peroleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara ( di peroleh dan di catat oleh orang lain ). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis

<sup>20</sup> Slamet Yulis, *Metode Penelitian Sosial*, (Surakarta: Sebelas Maret University Pers, 2006), hal. 87

<sup>21</sup> Suharsimi Arikunto, *Menejemen Penelitian*, (Jakarta: Rineke Cipta, 2002), hal. 234.

<sup>22</sup> Saifuddun Azwar, *Metode Penelitian*, ( Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2004 ), hal. 91.

yang telah tersusun dalam arsip yang di publikasikan dan yang tidak di publikasikan.<sup>23</sup>

### 3. Metode pengumpulan data

#### a. Observasi

Secara umum pengertian observasi ialah cara menghimpun bahanbahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang disajikan oleh sasaran.<sup>24</sup>

Observasi dapat dilakukan dengan dua cara, yakni:

- 1) Observasi sistematis ialah suatu observasi yang dilakukan dengan cara menentukan secara sistematis faktor – faktor yang akan di observasi lengkap dengan kategorinya.
- 2) Observasi non sistematis ialah observasi yang dilakukan tanpa terlebih dahulu mempersiapkan dan membatasi kerangka yang akan di amati.<sup>25</sup>

Observasi yang digunakan Penulis ialah non sistematis dengan melakukan pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data yang diperlukan. Metode ini digunakan untuk mengamati Penggunaan video youtube berbantuan aplikasi *Powtoon*

<sup>23</sup> Gabriel Amin Silalahi, Metodologi Penelitian dan Studi kasus, ( Sidoarjo: CV Citra Media,2003 ), hal. 57.

<sup>24</sup> Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan, (Yogyakarta: PT. Raja Grafindo: 1995), hal.. 76-77.

<sup>25</sup> Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik cet. 15, (Jakarta:Rineka Cipta, 2014), hal. 200.

sebagai media pembelajaran pada Sholat jenazah di kelas IX MTs muhammadiyah Bandar lampung.

b. Interview (wawancara)

Interview yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan, ialah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara atau *interview* ialah metode untuk mendapatkan informasi dengan cara bertanya kepada responden.<sup>26</sup>

Wawancara memiliki beberapa macam sebagai berikut :

1) Wawancara terstruktur (*Structured Interview*)

Digunakan sebagai data, tatkala peneliti telah mengetahui pasti tentang informasi yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpulan data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan – pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan. Dengan wawancara yang terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama. Dan pengumpul data mencatatnya.

2) Wawancara semi terstruktur (*Semistruktur Interview*)

Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *indepth interview*, karena dalam pelaksanaannya lebih

---

<sup>26</sup> Masri Singarimbun dan Sofyan Effendi, *Metode Penelitian Survey*, (Jakarta: LP3S, 1987), hal. 145.



bebas tatkala dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini ialah untuk menemukan masalah secara lebih terbuka, dengan cara pihak yang diajak diminta pendapat dan idenya.

### 3) Wawancara tidak terstruktur (*Unstructured Interview*)

Wawancara tidak terstruktur ialah wawancara yang bebas dengan cara peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.<sup>27</sup>

Pada penelitian ini Jenis wawancara yang digunakan peneliti ialah wawancara terstruktur, yakni wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Peneliti yang menggunakan jenis wawancara ini bertujuan mencari jawaban terhadap hipotesis kerja. Dalam hal ini peneliti mewawancara beberapa narasumber yakni :

- 1) Wakil Kepala Sekolah MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung
- 2) Guru mata pelajaran Fiqih MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung
- 3) Peserta didik kelas IX MTs Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung

---

<sup>27</sup> Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung Alfabeta, 2010). hal. 233

Metode pengumpulan data ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang Penggunaan video youtube berbantuan aplikasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran pada Sholat jenazah di kelas IX MTs muhammadiyahal.Bandar lampung

#### c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi ialah cara mencari data atau informasi dari buku- buku, catatan-catatan, transkrip, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, *legger*, agenda, dan yang lainnya.<sup>28</sup> Penulis menggunakan metode ini untuk mendapatkan data dari MTs Muhammadiyah Bandar Lampung tentang profil sekolah, jumlah pendidik dan karyawan, keadaan peserta didik dan keadaan sarana prasarana, visi, misi, struktur organisasi.

#### d. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Analisis data dalam bentuk narasi atau paragraf dengan tiga tahap yakni pertama mereduksi data dengan memilih data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mencapai pola yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kedua display data yakni menyajikan data dalam bentuk narasi atau paragraf. Ketiga menarik kesimpulan dengan menjawab rumusan masalah dalam penelitian dan didukung dengan bukti-bukti hasil data penelitian. Penarikan kesimpulan

---

<sup>28</sup> Soewadii Jusuf, *pengantar metyodologi penelitian* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016). HAL. 160.

menggunakan metode deduktif, yakni cara berfikir yang berangkat dari teori untuk kemudian di cocokan dengan data. Setelah data yang diperlukan oleh peneliti melalui responden sudah terkumpul, maka selanjutnya ialah pengolahan data yang dilakukan dengan langkah-langkah berikut ini:<sup>29</sup>

Dari kutipan diatas dapat dipahami bahwa analisis data dilakukan dengan 3 langkah pertama mereduksi, kedua mendisplay dan penarik kesimpulan.

#### d. Reduksi

Mereduksi data yakni menerangkan dan memilih hal-hal pokok serta memfokuskan pada hal yang penting, dicari tema dan membuang yang tidak perlu.<sup>30</sup> demikin data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah bagi peneliti mengumpulkan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Data yang sudah direduksi akan membantu memberikan sebuah gambaran yang lebih spesifik untuk mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data serta mencari tambahan data jika diperlukan.

Karena jika semakin lama peneliti berada dilapangan, jumlah data yang didapatkan akan semakin banyak, hal itu akan menjadi kompleks dan rumit. Maka dari itu reduksi data sangat diperlukan agar tidak membuat data bertumpuk dan menjadikan peneliti merasa sulit dalam melakukan analisis selanjutnya.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Winarni dan Endang widi. Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R&D.(Jakarta: Bumi Aksara, 2018) hal. 167.

<sup>30</sup> Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung Alfabeta, 2017). hal. 247

<sup>31</sup> Emzir, Analisis Data: Metodologi penelitian Kualitatif, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 129

#### e. Display

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya ialah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles and Huberman menyatakan *the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif ialah dengan teks yang bersifat naratif.<sup>32</sup>

Jadi dalam penyajian data diusahakan secara sederhana sehingga mudah dipahami dan tidak menjemukan untuk dibaca. Penyajian data yang dimaksudkan ialah untuk menghimpun, menyusun informasi dari data yang diperoleh, sehingga dari penyaji dapat memberikan kemungkinan untuk ditarik suatu kesimpulan dan pengambilan tindakan.

#### f. Verifikasi

Menarik kesimpulan penelitian selalu harus mendasarkan diri atas semua data yang diperoleh dalam kegiatan penelitian. Dengan kata lain, penarikan kesimpulan harus didasarkan atas data, bukan atas angan-angan atau keinginan peneliti. Ialah salah besar apabila kelompok peneliti membuat kesimpulan yang bertujuan menyenangkan hati pemesan, dengan cara manipulasi data.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hal. 248

<sup>33</sup> Emzir, *Op, Cit*, hal.133.

Pengambilan kesimpulan dilakukan secara sementara, kemudian diverifikasi dengan cara mempelajari kembali data yang terkumpul. Kesimpulan juga diverifikasi secara selama penelitian berlangsung. Dari data-data yang direduksi dapat ditarik kesimpulan yang memenuhi syarat *kredibilitas* dan *objektifitas* hasil penelitian, dengan jalan membandingkan hasil penelitian dengan teori.<sup>34</sup>

Oleh karena itu data yang dimaksudkan untuk mengevaluasi segala informasi yang telah didapatkan suatu data yang diperoleh dari informan melalui wawancara. Sehingga akan didapatkan suatu data yang validitas dan berkualitas serta hasil data tersebut dapat dipertanggung jawabkan.

#### 4. Uji Keabsahan Data

Untuk memperoleh keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.<sup>35</sup>

##### a. Triangulasi Sumber.

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sebagai contoh, untuk menguji kredibilitas data tentang gaya kepemimpinan seseorang, maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dilakukan ke bawahan yang dipimpin, ke atasan yang menugasi, dan ke teman kerja yang merupakan kelompok kerjasama. Data dari ke tiga sumber

<sup>34</sup> Nasution, *Metode penelitian naturalistik kualitatif* (Bandung; PT Remaja Rosda Karya, 2015). hal. 263

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 273.



tersebut, tidak bisa dirata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana spesifik dari tiga sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan (member check) dengan tiga sumber data tersebut.

#### b. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut, menghasilkan data yang berbedabeda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain, untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda-beda.

#### c. Triangulasi Waktu

Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat nara sumber masih segar, belum banyak masalah, akan memberikan data yang lebih valid sehingga lebih kredibel. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya. Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan triangulasi teknik pengumpulan data yakni dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Dalam penelitian ini alat pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi dan dokumentasi. Bila menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya saja yang berbedabeda



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Video dalam Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.<sup>1</sup>

Secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran ialah bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar dapat pula dikatakan bahwa media pembelajaran ialah berbagai jenis komponen dalam lingkungan dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar

Singkatnya pengertian media pembelajaran ialah suatu alat sebagai perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh pendidik atau guru baik berupa media cetak atau pun elektronik dan media pembelajaran ini juga sebagai alat untuk memperlancar dari penerapan komponen-komponen dari sistem pembelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran dapat bertahan lama dan efektif, suasana belajar pun menjadi menyenangkan.

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya:

1. Media Visual: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik
2. Media Audial: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
3. *Projected still* media: slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya
4. *Projected motion* media: film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.<sup>2</sup>

Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Ternyata keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam

---

<sup>1</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 5.

<sup>2</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011). hal. 29

proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada isi pesan, cara menjelaskan pesan, dan karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yakni:

1. Mempermudah proses belajar-mengajar
2. Meningkatkan efisiensi belajar-mengajar
3. Menjaga relevansi dengan tujuan belajar
4. Membantu konsentrasi peserta didik
5. Menurut Gagne: Komponen sumber belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar
6. Menurut Briggs: Wahana fisik yang mengandung materi instruksional
7. Menurut Schramm: Teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional
8. Menurut Y. Miarso: Segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar peserta didik.<sup>3</sup>

Jadi Uraian diatas dapat dipahami Media pembelajaran ialah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu apa pun yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik tersebut sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar atau kegiatan pembelajaran. Tidak diragukan lagi bahwa semua media itu perlu dalam pembelajaran.

Kalau sampai hari ini masih ada guru yang belum menggunakan media, itu hanya perlu satu hal yakni perubahan sikap. Dalam memilih media pembelajaran, perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan lain, media yang terbaik ialah media yang ada. Terserah kepada guru bagaimana ia dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik peserta didik untuk menentukan media pembelajaran tersebut.

---

<sup>3</sup> <https://www.e-jurnal.com/2013/12/pengertian-media-pembelajaran.html> diakses pada tanggal 4 Juli 2020

## 2. Media Video

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.<sup>4</sup>

Media Video Pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media Audio Visual Aids (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media audio motion visual (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi).

Cheppy Riyana (2007) menjelaskan media video pembelajaran ialah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.<sup>5</sup>

Dari uraian yang telah di paparkan oleh Cheppy Riyana dapat dipahami. Video dapat menyajikan informasi, menyampaikan pesan, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

### a. Karakteristik Media Video

Karakteristik media video pembelajaran menurut Menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yakni:

<sup>4</sup> Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: TERAS,2009), hal.104.

<sup>5</sup> <http://digilib.uinsby.ac.id/10922/5/bab%202.pdf> diakses tanggal 4 juli 2020



- 1) Clarity of Message (kejelasan pesan) Dengan media video peserta didik dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.
- 2) Stand Alone (berdiri sendiri). Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- 3) User Friendly (bersahabat/akrab dengan pemakainya). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil 23 bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

#### b. Tujuan dan Fungsi Media Video

Berdasarkan pengertian media video yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap, maka tujuan dari media video ialah untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu.

Menurut Cheppy Riyana (2007:6) media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk :

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.<sup>6</sup>

Fungsi-fungsi dari media video ialah sebagai berikut:

- 1) Dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi peserta didik kepada isi pelajaran.
  - a. Dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap peserta didik pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi.

---

<sup>6</sup> <http://eprints.uny.ac.id/6796/1/skripsi.pdf> diakses tanggal 4 Juli 2020

- b. Membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi peserta didik yang lemah dalam membaca

### 3. Media Video *Youtube* dalam Pembelajaran

*Youtube* merupakan sebuah situs web berbagi video (*Sharing Video*) atau penyedia layanan berbagai video populer yang didirikan oleh tiga karyawan paypal yakni Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed kari pada bulan Februari 2005.<sup>7</sup> yang dengan slogannya “*Youtube broadca Yourself*” bertujuan untuk berbagi rekaman kejadian sehari-hari dari *user* pengguna situs. Dengan nama domain *www.Youtube.com*. Situs ini mulai aktif tanggal 14 Februari 2005 dan terus dikembangkan pada bulan berikutnya hingga sekarang.<sup>8</sup>

Uraian diatas dapat dipahami *Youtube* merupakan situs web untuk berbagi dan menyimpan rekaman tentang suatu kejadian serta situs untuk mencari video.

Video pertama yang diluncurkan dalam situs ini dengan judul *Me At The Zoo* yang diunggah tanggal 25 April 2005 oleh Jawed Karim. Para pengguna (*user*) *Youtube* dapat memutar video dengan bantuan *plugin Adobe flash player* yang terpasang di penjelajah web. Selain itu tahun 2010 telah dikembangkan sebuah perangkat yang mendukung standar HTML yang hal ini memungkinkan video dapat ditonton tanpa bantuan *Adobe Flash Player*.<sup>9</sup>

Perkembangan yang sangat pesat yang diraih oleh *Youtube* sejak peluncurannya dapat terlihat dari meroketnya pertumbuhan yang terjadi bulan juli 2006 yang mengumumkan lebih dari 65.000 video diunggah setiap harinya dan situsnya menerima 100 juta kunjungan video setiap harinya.

<sup>7</sup> Rudi Haryanto, *Cerdas Jelajah Internet*, (Jakarta: Kriya Pustaka, 2015), hal. 118

<sup>8</sup> Ovi Nist, *Sejarah dan Mengenal Pembuat Youtube*, dalam <http://pinkcode.blogspot.co.id/2014/12/sejarah-mengenal-pembuat-Youtube.html>, diakses tanggal 13 Juli 2020

<sup>9</sup> Wikipedia, *Youtube*, dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Youtube>, diakses tanggal 13 Juli 2020

Hal ini menarik perhatian *Google* untuk mempunyainya. Pada bulan Oktober 2006, *Google Inc* membeli saham *Youtube* dengan nilai \$1, 65 miliar yang dirampungkannya pada bulan November 2006, selain mengakuisisi *Youtube* *Google* pun mengakuisisi Blogger, visi cerdas *Google* terlihat disini, walaupun *Youtube* belum memberikan keuntungan sejak pembelian saham hingga beberapa tahun. Secara perlahan-lahan *Google* meraup keuntungan dan pada tahun 2013 *Google* berhasil meraup keuntungan kotor sebesar US\$ 5, 6 dari iklan.<sup>10</sup>

Uraian diatas dapat dipahami bahwa *Google* mendapat keuntungan dari *Youtube*.

Menurut penelitian data yang dikumpulkan perusahaan riset pasar *comeScore* pada bulan Mei 2010 *Youtube* mempunyai pangsa pasar 43 persen dan 14 miliar lebih video telah ditonton, begitu pula menurut *Alexa internet inc* berdasarkan penelitiannya menempatkan *Youtube* sebagai situs ketiga yang paling banyak dikunjungi di internet setelah *Google* dan *Facebook*.<sup>11</sup>

Dalam penggunaannya *Google* mengembangkan *Youtube* secara unik yakni dengan tidak diresapkan kedalam aplikasi video yang sebelumnya telah dimiliki oleh *Google* yakni *Google Video*, *Youtube* dijadikan sebagai pelengkap (*Subsidiary*) yang juga menjadi aplikasi tambahan di tiap ponsel berbasis android.<sup>12</sup>

Dari uraian di atas dapat dipahami, bahwa *Youtube* ialah salah satu bagian dari *google*, namun video *youtube* tidak digabungkan dengan video yang

---

<sup>10</sup> Info Komputer, *Inilah 8 akuisisi Terbesar Google*, dalam <https://www.infokomputer.com/2014/07/fitur/inilah-8-akuisisi-terbesar-google/>, diakses tanggal 13 Juli 2020

<sup>11</sup> Wikipedia, *Youtube*, dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Youtube>, diakses tanggal 13 Juli 2020

<sup>12</sup> Bayu Galih, *10 Akuisisi Terbesar yang Dilakukan Google*, dalam <http://teknologi.news.viba.co.id/news/read/241042-10-akuisisi-terbesar-yang-dilakukan-google>, diakses tanggal 13 Juli 2020

terdapat pada *google*, namun *youtube* menjadi tambahan atau pelengkap yang di peruntukan untuk ponsel pintar atau yang di kenal dengan *smartphone*.

#### **a. Jenis video dari Youtube dalam Pembelajaran**

Dalam mengakses sebuah *Youtube*, akan muncul konten-konten yang terdiri jenis, kategori, serta *chanel* yang dilengkapi link yang dapat diakses sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh *user*. Konten konten yang terdapat didalam *Youtube* ada yang bersifat positif dan juga bersifat negatif sehingga banyak memunculkan kontroversi didalamnya, pemilihan kedua sifat *Youtube* tersebut diserahkan kepada *user* dari *Youtube*. Semakin sering *user* mengakses konten-konten bersifat positif maka *Youtube* akan memeberikan pilihan dan kategori program yang sesuai dengan apa yang *user* kunjungi begitupun sebaliknya.

Untuk menghindari penyalahgunaan *Youtube* di kalangan peserta didik, sekolah telah berupaya untuk membimbing peserta didik melalui berbagai macam kegiatan yang bersinggungan dengan video. Bimbingan dan pemanfaatan yang dilakukan oleh sekolah terhadap peserta didik di sekolah diharapkan mampu memberikan perubahan pola pikir pada peserta didik tentang video serta memberikan arahan positif bagi peserta didik dalam memanfaatkan video *Youtube* di lingkungan luar sekolah (rumah maupun masyarakat).

#### **b. Video dari Youtube sebagai Sumber Belajar dan Bahan Ajar**

Sumber belajar ialah segala sesuatu (benda, data, fakta, ide, orang, dan lain sebagainya) yang bisa menimbulkan proses belajar. Sedangkan bahan ajar ialah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran

dengan tujuan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.<sup>13</sup>

Ada tiga antara perbedaan sumber belajar dan bahan ajar :

- 1) Sumber belajar ialah bahan mentah untuk penyusun bahan ajar, sedangkan bahan ajar ialah bahan jadi yang merupakan hasil ramuan dari bahan-bahan yang diperoleh dari berbagai sumber belajar yang siap disajikan kepada peserta didik.
- 2) Sumber belajar ialah segala bahan yang baru mempunyai kemungkinan untuk dijadikan bahan ajar, sehingga ia masih berada pada tngkatan yang mempunyai potensi mampu menimbulkan proses belajar. Sedangkan bahan ajar ialah bahan yang sudh secara aktual dirancang secara sadar dan sistematis untuk pencapaian kompetensi peserta didik secara utuh dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Semua buku atau program audio, video dan komputer yang berisi materi pelajaran yang dengan sengaja dirancang secara sistematis walaupun dijual di pasaran bebas, maka bahan-bahan tersebut dinamakn bahan ajar. Sedangkan jika tidak dengan sengaja dirancang secara sistematis, maka tidak bisa disebut bahan ajar, walaupun bahan-bahan tersebut mengandung materi pelajaran.<sup>14</sup>

Dalam pengaplikasikannya, *Youtube* dapat menampilkan dirinya sebagai sumber belajar sesuai dengan keinginan *user* itu sendiri, dalam *Youtube* terdapat *search engine* yang dapat memudahkan pengguna untuk mencari data hanya dengan mengetik kata atau kalimat yang dimaksudkan. Video yang dikumpulkan untuk ditonton dari hasil *download* kemudian diolah atau disusun kembali agar menjadi sebuah video yang

---

<sup>13</sup> Andi Prastowo, *Panduan kreatif Membuat BahanAjar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press, 2015), hal. 31.

<sup>14</sup> *Ibid*, hal. 31-32.



baru didasarkan pada sitematika alur pembelajaran dan maksud yang ingin dicapai maka *Youtube* sebagai sumber belajar telah berubah menjadi bahan ajar yang siap siap digunakan sebagai media pembelajaran demi menunjang proses pembelajaran

### c. Kelebihan dan Kekurangan video dari *Youtube* dalam Pembelajaran

Kelebihan dari video dari *Youtube* dalam pembelajaran diantaranya :

- 1) Potensial yakni *Youtube* merupakan situs yang paling populer di dunia internet saat ini yang mampu memberikan edit value terhadap education atau pendidikan.
- 2) Praktis yakni *Youtube* mudah digunakan dan dapat diikuti oleh semua kalangan termasuk peserta didik dan guru.
- 3) Informatif yakni *Youtube* memberikan informasi tentang perkembangan ilmu pendidikan, teknologi kebudayaan, dll
- 4) Interaktif yakni *Youtube* memfasilitasi kita untuk berdiskusi ataupun melakukan tanya jawab bahkan mereview sebuah video pembelajaran.
- 5) Shareable yakni *Youtube* mempunyai fasilitas HTML, Embed kode video pembelajaran yang dapat di *share* di jejaring sosial seperti *instagram*, *whatsApp*, *facebook*, *twitter* dan juga blog atau *website*.
- 6) Ekonomis yakni *Youtube* gratis untuk semua kalangan.<sup>15</sup>

Kekurangan video dari *Youtube* dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Koneksi jaringan, karena belum terpasangnya wifi disekolah sehingga menyebabkan video di *Youtube* tidak dapat disaksikan secara *streaming*.
- 2) Sikap instan, proses pencarian data atau informasi di *Youtube* terkesan mudah sehingga jika tidak dikontrol atau dihimbau akan menimbulkan sikap instan baik bagi peserta didik maupun bagi guru.
- 3) Waktu, terkadang durasi waktu penayangan (proses pembelajaran) tidak sesuai dengan jumlah jam pelajaran, hal ini dapat mengakibatkan proses pembelajaran seperti tergesa-gesa.

<sup>15</sup> Sukani, *Memanfaatkan Youtube Sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif, Menarik dan Menyenangkan*, dalam [http://guraru.org/guruberbagi/memanfaatkan Youtube sebagai media pembelajaran yang interaktif menarik dan menyenangkan/](http://guraru.org/guruberbagi/memanfaatkan-Youtube-sebagai-media-pembelajaran-yang-interaktif-menarik-dan-menyenangkan/), diakses tanggal (13 juli 2020)

- 4) Kualitas Konten dan Video, tidak semua video keagamaan pada *Youtube* mempunyai kualitas yang baik pada saat di upload oleh *user*. Proses pemilihan, pembuatan sangat mempengaruhi kualitas Keduanya.
- 5) Proses pencarian sumber, jumlah video yang terdapat di situs *Youtube* sangatlah banyak namun tidak semua video cocok dengan materi pembelajaran yang sedang disampaikan, jadi *Youtube* juga memerlukan keahlian guru dalam memilih video.<sup>16</sup>

Jadi uraian diatas dapat dipahami bahwa dengan adanya aplikasi *Youtube* dan aplikasi media sosial lainnya akan memberi kemudahan bagp pendidik dan peserta didik untuk memperoleh sumber belajar, dikarenakan *Youtobe* merubakan aplikasi yangh mudah digunakan dan juga membangun jaringan sosial akan sangat mudahal. Walaupun ada beberapa kekurangan, sebagai manusia dengan pengetahuan yang baik kita bisa memanfaatkan aplikasi *Youtobe* dengan baik.

#### **4. Media Video Powtoon dalam Pembelajaran**

##### **a. mengenal Powtoon**

*Powtoon* ialah sebuah website yang memungkinkan penggunaan membuat video pendek menggunakan bank elemen yang telah disediakan dilengkapi dengan latar belakang, animasi, musik latar dan alat peraga.<sup>17</sup> serta tampilan *Powtoon* mirip dengan power point, dan layar pengembangan yang familiar bagi pengguna.

*Powtoon* yang mempunyai berbagai fitur- fitur pilihan yang lengkap ini dapat memudahkan pendidik merencanakan materi vidio yang akan diproduksi.<sup>18</sup> *Powtoon* ialah media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual, di mana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan lebih simpel.

<sup>16</sup> Shiefti Dyah Alyusi, *Media Sosial (Interaksi, Identitas dan Modal Sosial)*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2016), hal. Vii.

<sup>17</sup> Nanni Alexander, 'Teaching English Through Theuse Of- Based Animation Software', *Tesol Journal*, 2.3 (2015). hal. 2. <https://scholar.google.co.id/>. Diakses Pada Tanggal 4 Juli 2020

<sup>18</sup> Aysen Karamete a Serpil Gunaydin a, 'Material Development to Raise Awareness Of Using Smart Boards Powtoon', *Journal Of Contemporary Education University, Turkey Europea*, 15.1 (2016). hal.116. <https://scholar.google.co.id/>. (4 Juli 2020)

Penggunaan *Powtoon* akan lebih memudahkan kita dalam membuat animasi untuk video atau presentasi. Kelebihan dari *Powtoon* sendiri yakni interface dalam pembuatan video yang baik dan mudah digunakan serta tersedianya banyak animasi - animasi yang lucu dan menarik yang dapat dijadikan sebagai penunjang proses pembelajaran.<sup>19</sup>

*Powtoon* merupakan layanan online yang gratis dan fiturnya lebih lengkap dan lebih mudah untuk membuat sebuah paparan yang mempunyai fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan , animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah dan menarik sehingga membuat peserta didik- siswi tidak bosan.

Spesifikasi laptop atau PC yang dapat digunakan untuk menjalankan *Powtoon* ialah sebagai berikut:

- 1) RAM : minimal 1 GB
- 2) VGA : On Board
- 3) Koneksi internet yang stabil.<sup>20</sup>

#### **b. Manfaat *Powtoon***

Manfaat media pembelajaran *Powtoon* (Video Player) sebagai berikut:

- 1) Media *Powtoon* dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik ( dalam bentuk kata – kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Media *Powtoon* dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan indera, seperti misalnya: Objek yang terlalu besar , bisa digantikan dengan realita, film, bingkai, dan gambar
- 3) Media *Powtoon* dapat mengatasi gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dengan timelapse atau high – speed photography
- 4) Media *Powtoon* dapat mengatasi penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi yang dapat mengatasi sikap pasif anak seperti: kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

<sup>19</sup> Bastiar Ismail Adkhar, \_Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas Dua Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Diss Labschool\_, SKripsi Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Unes, Semarang, 2013. hal. 2

<sup>20</sup> Ibid, hal. 38

### c. Kelebihan *Powtoon* Dan kekurangan *powtoon*

Adapun kelebihan media pembelajaran *Powtoon* ini ialah:

- 1) Mencakup segala aspek indra
- 2) Penggunaan praktis
- 3) Lebih variatif dan Motivasi dalam proses pembelajaran.<sup>21</sup>

Adapun kekurangan media pembelajaran *Powtoon* ini ialah:

- 1) Koneksi internet yang digunakan harus stabil
- 2) Komputer atau laptop yang digunakan harus mempunyai RAM minimal 1 GB

### d. Cara menggunakan aplikasi *powtoon*

Untuk menggunakan aplikasi *powtoon* dapat dilakukan dengan 7 langkah. 7 langkah tersebut akan dijelaskan melalui uraian di bawah ini:

- 1) Langkah 1

Masuk ke web [www.PowToon.com](http://www.PowToon.com)

- 2) Langkah 2

Bagi yang sudah punya akun bisa sign in

Yang belum punya akun bisa sign up

- 3) Langkah 3

Setelah masuk, Anda bisa pilih free templates mana yang cocok dengan video animasi yang akan Anda buat.

- 4) Langkah 4

Misal, Anda pilih template “Sign Up NOW!”, maka akan muncul seperti ini. Anda klik “Edit” di kanan bawahnya.

- 5) Langkah 5

Berikut ini tampilan utama aplikasinya, di mana Anda mengedit video sampai finish.

- Sisi kanan dari gambar tersebut tersedia character, text effect, animation, props dan background.

- Untuk mengedit kalimat yang ada dengan kalimat Anda sendiri, Anda pause di kalimat yang hendak Anda rubah, lalu klik kalimat tersebut. Jika hendak menambahkan efek tulisan, Anda pilih opsi “Text Effect”, mau

---

<sup>21</sup> One, \_Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Di Madrasah Aliyah\_, Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak, 1.1 (2017). hal. 3

efek “Hand Writing” misalnya? Anda klik icon tangan, lalu klik dua kali pada kotak teks untuk mengisi teks yang akan dibuat.

- Time line (panah merah) berguna untuk mengatur kapan suatu objek muncul dan kapan objek tersebut berhenti atau menghilang. Caranya : klik objek (yang berwarna kuning), lalu arahkan cursor pada time line (warna hijau). Geser-geser yang dalam kotak hijau tersebut ke waktu yang tepat

6) Langkah 6

Preview video dan edit jika ada yang kurang sesuai

7) Langkah 7

Simpan video<sup>37</sup>

## B. Materi Sholat Jenazah

### 1. Pengertian Sholat

Pengertian Sholat Sholat berasal dari bahasa Arab As-Sholah, sholat menurut Bahasa (Etimologi) berarti Do'a dan secara terminology / istilah, para ahli fiqh mengartikan secara lahir dan hakiki. Secara lahiriah shalat berarti beberapa ucapan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan yang telah ditentukan. Adapun secara hakikinya ialah” berhadapan hati (jiwa) kepada Allah, secara yang mendatangkan takut kepada-Nya serta menumbuhkan didalam jiwa rasa kebesarannya dan kesempurnaan kekuasaan-Nya”atau” mendahirkan hajat dan keperluan kita kepada Allah yang kita sembah dengan perkataan dan pekerjaan atau dengan kedua-duanya. Dalam pengertian lain shalat ialah salah satu sarana komunikasi antara hamba dengan Tuhannya sebagai bentuk, ibadah yang di dalamnya merupakan amalan yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbiratul ikhram dan diakhiri dengan salam, serta sesuai dengan syarat dan rukun yang telah ditentukan syara’.<sup>22</sup>

Uraian diatas dapat dipahami Sholat ialah kewajiban dari umat Muslim sebagai sarana ibadah untuk berdoa dan meminta kepada Allah SWT yang dikerjakan lima waktu dalam satu hari

### 2. Pengertian Sholat Jenazah

Shalat jenazah ialah salat yang dilakukan karena meninggalnya seorang muslim atau muslimah. Shalat jenazah dilakukan satu rakaat tanpa rukuk dan sujud.

Jumhar ulama (mayoritas ulama) sepakat bahwa menyolatkan jenazah muslim hukumnya fardhu kifayah. Maksudnya, apabila sudah ada sekelompok muslim atau muslimah yang menyolatkan, orang lain yang tidak

<sup>37</sup> <https://civitas.uns.ac.id/Rofidaw/2017/06/30/media-pembelajaran-powtoon/>

<sup>22</sup> Ali Imran, Fiqih, ( Bandung : Cita Pustaka Media Perintis , 2011), hal.39.



ikut menyolatkan bebas dari kewajian, tidak berdosa. Akan tetapi, jika belum ada yang menyolatkan, semua muslih di lingkungan jenazah tersebut berdosa.<sup>23</sup>

Uraian diatas dapat dipahami Sholat jenazah ialah kewajiban yang dilakukan atas meninggalnya seorang muslim.

### 3. Syarat- syarat shalat jenazah

Syarat salat jenezah ialah hal-hal yang harus dipenuhi dalam sholat jenaza. Jika tidak terpenuhinya syarat tersebut, menyebabkan sholatnya tidak sah. Adapun syarat-syarat sholat jenaza ialah sebagai berikut:

1. Suci badan, pakaian, dan tempat sholat dan hadats dan najis serta menutup aurat dan menghadap kiblat, sebagai mana seperti biasanya
2. Salat dilakukan sesudah jenazah selesai dimandikan dan dikafani
3. Jenazah ditaruh didepan orang yang shalat, kecuali apabila sholat gaib.<sup>24</sup>

“Syarat sholat jenazah merupakan syarat syah atau tidaknya sholat”

### 3. Rukun-rukun shalat jenazah

Rukun salat jenazah adlah bagian dari bagian sholat jenazah itu sendiri. Jika tidak di penuhi salah satu rukun salt jenazah (tidak di anggap menyolatkan jenazah) ialah

- 1) Niat (cukup dalam hati)
- 2) Berdiri jika mampu
- 3) Membaca takbir empat kali
- 4) Membaca al-fatihah salawat atas Nabi Muhammad saw dan
- 5) Membaca doa untuk jenazah.<sup>25</sup>

Rukun shalat merupakan bagian dari sholat jenazah yang terdiri dari lima perkara.

### 4. Cara mengerjakan shalat jenazah

Shalat jenazah tidak disertai dengan rukuk dan sujud tidak dengan adzan dan iqmat. Setelah berdiri sebagaimana mestinya, maka:

- a. Berdiri menghadap kiblat. Jika jumlah yang melakukan shalat itu banyak, jadikan 3 saf dan dapat lebihal.
- b. Berniat Lafal niatnya: Untuk jenazah laki-laki : " Ushalli 'alaa haadzal mayyiti arba 'a takbiiraatin fardhu kifaayati ma'muuman/imaaman lillahi

<sup>23</sup> T. Ibrahim dan HAL. Darsono, *Penerapan Fiqih jilid 1 untuk kelas VII Madrasah Tsanawiyah* (Solo: Tiga Serangkai, 2009), hal. 87.

<sup>24</sup> *Ibid*, hal. 87-88.

<sup>25</sup> *Ibid*, hal. 88.

- ta'aalaa, Allahu akbar " Untuk jenazah perempuan : " Ushalli 'alaa haadzihi mayyitati arba 'a takbiiraatiin fardhu kifaayati ma'muuman/imaaman lillahi ta'aalaa, Allaahu akbar "
- c. Takbiratul Ihram (takbir yang pertama) kemudian membaca surat Al Fatihahal.
  - d. Takbir kedua kemudian membaca shalawat atas Rasulullah SAW minimal : "Allahumma Shalli 'alaa Muhammadin" artinya : "Yaa Allah berilah salawat atas nabi Muhammad"
  - e. Takbir ketiga kemudian membaca do'a untuk jenazah minimal: "Allahhummaghfir lahu warhamhu wa'aafihi wa'fu anhu" yang artinya : "Yaa Allah ampunilah dia, berilah rahmat, kesejahteraan dan ma'afkanlah dia". Apabila jenazah yang disalati itu perempuan, maka bacaan Lahuu diganti dengan Lahaa. Jadi untuk jenazah wanita bacaannya menjadi: "Allahhummaghfir laha warhamha wa'aafiha wa'fu anha". Jika mayatnya banyak maka bacaan Lahuu diganti dengan Lahum. Jadi untuk jenazah banyak bacaannya menjadi: "Allahhummaghfir lahum warhamhum wa'aafihim wa'fu anhum"
  - f. Takbir keempat kemudian membaca do'a minimal: "Allahumma laa tahrimnaa ajrahu walaa taftinna ba'dahu waghfirlanaa walahu." yang artinya : "Yaa Allah, janganlah kiranya pahalanya tidak sampai kepadanya atau janganlah Engkau melupakan kami akan pahalanya, dan janganlah Engkau memberi kami fitnah sepeninggalnya, serta ampunilah kami dan dia." Jika jenazahnya ialah wanita, bacaannya menjadi: "Allahumma laa tahrimnaa ajraha walaa taftinna ba'daha waghfirlanaa walaha."
  - g. Mengucapkan salam.<sup>26</sup>
  - h. Jenazah yang boleh di sholatkan

Segenap fuqayah menetapkan, bahwa shalat jenazah ditentukan untuk seluruh muslim, laki-laki dan perempuan. Bahwa orang yang mati syahid dalam perang pada jalan Allah SWT, tidak dilakukan shalat jenazah atasnya tetapi harus dikuburkan dengan darah-darah dan lumuran-lumuran yang ada pada tubuhnya.

Orang yang tidak dishalatkan jenazahnya dari orang-orang Islam ialah para syahid. Banyak hadis yang menegaskan demikian. Ada hadis yang shahih yang

---

<sup>26</sup> Atho Mudzhar, *Pendidikan Agama Islam*, (Cet. VII; Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Agama Islam, 1992), hal.78.

menegaskan bahwa Nabi Muhammad SAW menyolati untuk para syahid. Menurut ‘Uqbah Ibn Amir, Nabi SAW, bershalat jenazah atas orang-orang yang syahid yang dikuburkan di uhud sesudah berlalu delapan tahun.

Mengenai orang yang luka dalam peperangan, kemudian meninggal (umpamanya di dalam rumah sakit), maka jenazahnya dimandikan dan dishalatkan, walaupun kita pandang syahid, karena Nabi Muhammad SAW, memandikan dan menshalatkan jenazah Sa’ad Ibn Muadz yang meninggal sesudah beberapa hari beliau terluka. Tetapi kalau hidup dalam keadaan kurang jelas, walaupun masih dapat berbicara, maka hukumnya disamakan dengan orang yang mati dalam pertempuran.<sup>27</sup>

Dari kutipan diatas dapat di pahami, sholat jenazah di kerjakan satu rakat dengan empat kali takbir dengan membaca sholawat nabi, doa bagi mayat kemudian diakhiri dengan salam.

### C. Penelitian yang Relevan

Penelitian-penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa , dosen maupun instansi/ lembaga mengenai pemanfaatan teknologi dan internet sangatlah banyak ditemukan baik dalam penelitian umum maupun dalam penelitian pendidikan, namun penelitian tentang penggunaan *Youtube* sebagai media pembelajaran yang secara khusus dan spesifik digunakan dalam pembelajaran sangatlah jarang ditemukan oleh peneliti, apalagi penggunaan *Youtube* tersebut dihubungkan dengan mata pelajaran keagamaan, akan tetapi untuk menunjang penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan beberapa referensi penelitian terdahulu baik dalam skripsi maupun tesis yang sekiranya dapat membantu proses penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun karya-karya penelitian tersebut diantaranya ialah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Amirul Anam dengan (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung) judul “*Pengembangan video pembelajaran fisika channel youtube Berbantu aplikasi powtoon pada materi suhu dan kalor*”.<sup>70</sup> Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Amirul Anam dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah jenis penelitiannya, penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif, perbedaannya juga terletak pada subjek penelitian,

---

<sup>27</sup> Abdur Rahman Bin Abdullah Al Ghaitis, *Bimbingan Praktis Penyelenggaraan Jenazah*(Cet. I; Solo: At-Tibyan,2000), hal.13.

pada penelitian tersebut subjeknya terletak pada mata pelajaran Fisika sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada Sholat Jenazah. Persamaannya sama-sama meneliti mata pelajaran pada *Youtube* hanya saja penelitian yang dilakukan oleh Amirul Anam terletak pada pengaruh pengembangan aplikasi tersebut sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada bentuk penggunaan aplikasi tersebut

2. Artikel penelitian pendidikan oleh Icha septia wulandari, M. Salam dan Ahmad Fauzan, dengan judul (Universitas Jambi) *Pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran berbasis powtoon terhadap hasil belajar PPKN pada peserta didik kelas x MIPA di SMA Negeri kota Jambi*. Dalam penelitiannya disimpulkan bahwa *Powtoon* dapat dimanfaatkan sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran. persamaan penelitian yang dilakukan oleh Icha septia wulandari, M. Salam dan Ahmad Fauzan dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah *Powtoon* sebagai media pembelajaran, dan perbedaannya terletak pada metode penelitian, subjek penelitian, dan penelitiannya. Jika Icha septia wulandari, M. Salam dan Ahmad Fauzan menggunakan metode Kuantitatif quasi experimental tentang pengaruh *Powtoon* terhadap hasil belajar dan peneliti ialah metode kualitatif penggunaan aplikasi *Youtube* dan *Powtoon* pada materi pelajaran. Persamaannya sama-sama meneliti mata pelajaran pada *Youtube* hanya saja penelitian yang dilakukan oleh Amirul Anam terletak pada pengaruh pengembangan aplikasi tersebut sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada bentuk penggunaan aplikasi tersebut.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Itiarani (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung) dengan judul *Penggunaan video dari youtube sebagai media dalam pembelajaran pendidikan agama islam di kelas viii smp negeri 20 bandar lampung*. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Itiarani dengan penelitian yang dilakukan peneliti ialah jenis penelitiannya, penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian kualitatif, perbedaannya terletak pada objek penelitian, pada penelitian tersebut objeknya di SMP sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti di Madrasah. Persamaannya sama-sama meneliti pembelajaran Agama melalui media *Youtube* hanya saja penelitian yang dilakukan oleh Itiarani ialah penggunaa media *Youtube* sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yakni penggunaan media *Youtube* berbantuan *Powtoon*.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa belum ada penelitian yang menitik beratkan pada penelitian penggunaan video *Youtube berbantuab Powtoon* sebagai media pembelajaran pada sholat jenazah, untuk itu peneliti akan mencoba meneliti hal tersebut. Semoga dari hasil penelitian yang akan dilakukan peneliti diharapkan menghasilkan sebuah gagasan dan solusi baru bagi guru dalam memanfaatkan fasilitas internet penggunaan video *Youtube berbantuan Powtoon* sebagai media pembelajaran begitu pula untuk sekolah dan masyarakat luas.





## DAFTAR PUSTAKA

- Abdur Rahman Bin Abdullah Al Ghaitis, 2000, *Bimbingan Praktis Penyelenggaraan Jenazah* Cet. I; Solo: At-Tibyan
- Ali Imran, Fiqih, 2011. Bandung : Cita Pustaka Mdia Perintis
- Anas Sudijono, 1995. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Yogyakarta: PT. Raja Grafindo
- Anissatul Mufarokah, 2009. *Strategi Belajar Mengajar* Yogyakarta: TERAS
- Andi Prastowo, 2015. *Panduan kreatif Membuat BahanAjar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press
- Atho Mudzhar, 1992. *Pendidikan Agama Islam*, Cet. VII; Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Agama Islam
- Azhar Arsyad, 2011. *Mediap Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers
- Cecep Hustandi dan Bambang Sutjipto, 2015. *Media Pembelajaran: Manual dan Digita*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Deni Darmawan, 2015. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi: Teori dan Aplikasi*, Bandung: Remaja Rosda Karya
- Departemen Agama RI, 2015 *Al-Qur'an dan Terjemahan* Jakarta Timur: Daru Sunnah
- Emzir, 2011. *Analisis Data: Metodologi penelitian Kualitatif*, Jakarta: Rajawali Pers
- Gabriel Amin Silalahi, 2003. *Metodologi Penelitian dan Studi kasus*, Sidoarjo: CV Citra Media
- Lexy J Moleong, 2017 *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Masri Singarimbun dan Sofyan Effendi, 1987. *Metode Penelitian Survey*, Jakarta: LP3S
- Nasution, 2015 *Metode penelitian naturalistik kualitatif* , Bandung; PT Remaja Rosda Karya
- Nunuk Suryani, dkk, 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan*
- Onong Uchjana Effendy, 2016. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: Rosdakarya
- Rudi Haryanto, 2015. *Cerdas Jelajah Internet*, Jakarta: Kriya Pustaka

Rusman, Deni Kurniawan, 2014. Cipi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: mengembangkan Profesionalitas Guru*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Soewadii Jusuf, 2016. *pengantar metyodologi penelitian* Jakarta: Mitra Wacana Media

Saifuddin Azwar, 2004. *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Belajar

Sanusi Uwes, 1999. *Manajemen Pengembangan Mutu Dosen*, Jakarta: Logos Wacana Ilmu

Shiefti Dyah Alyusi, 2016. *Media Sosial Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*, Jakarta : Prenadamedia Group

Slamet Yulis, 2006. *Metode Penelitian Sosial*, Surakarta: Sebelas Maret University Pers

Sudaryono, 2018. *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajawali Pers

Sugiyono, 2008 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : Alfabeta

\_\_\_\_\_, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta

Suharsimi Arikunto, 2002. *Menejemen Penelitian*, Jakarta: Rineke Cipta

\_\_\_\_\_, 2014. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* cet. 15, Jakarta:Rineka Cipta

T. Ibrahim dan arman setiadi, 2009. *Penerapan Fiqih jilid 1 untuk kelas VII Madrasah Tsanawiyah Solo*: Tiga Serangkai

Winarni, Endang widi, 2018. *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara

Y Maryono dkk, 2007. *Teknologi Informasi komunikasi*: Ciawi: Penerbit Yudistira

Aritas Puica Sianipar, *Pemanfaatan Youtube Di Kalangan Mahapeserta didik Studi Penggunaan Youtube di Kalangan Mahapeserta didik Ilmu Komunikasi FISIP USU Medan dengan Pendekatan Uses and Gratification*, dalam [jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/srticle/download/9930/4418](http://jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/srticle/download/9930/4418),

Aysen Karamete a Serpil Gunaydin a, *\_Material Development to Raise Awareness Of Using Smart Boards Powtoon\_*, Journal Of Contemporary Education University, Turkey Europeaan, 15.1 2016. <https://scholar.google.co.id/>.

Bastiar Ismail Adkhar, *‘Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas Dua Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Diss Labschool’, SKripsi Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan Unes, Semarang, 2013.*

Bayu Galih, *10 akuisis Terbesar yang Dilakukan Google*, dalam <http://teknologi.news.viba.co.id/news/read/241042-10-akuisisi-terbesar-yang-dilakukan-google>, diakses tanggal 13 Juli 2020

Chamidah, Alqur’an brbicara tentang teknologi, dalam <https://chamidah42.blogspot.com/2015/06/al-qur'an-berbicara-teknologi-komputer.html?m=1>

Info Komputer, *Inilah 8 akuisisi Terbesar Google*, dalam <https://www.infokomputer.com/2014/07/fitur/inilah-8-akuisisi-terbesar-google/>, d

Media Pembelajaran, dalam Media <https://www.e-jurnal.com/2013/12/pengertian-media-pembelajaran.html>

Nanni Alexander, *‘Teaching English Through Theuse Of- Based Animation Software’, Tesol Journal, 2.3 2015. hal. 2.* <https://scholar.google.co.id/>.

One, *‘Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Di Madrasah Aliyah’, Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak,*

Ovi Nist, *Sejarah dan Mengenal Pembuat Youtube*, dalam <http://pinkcode.blogspot.co.id/2014/12/sejarah-mengenal-pembuat-Youtube.html>, diakses tanggal

Sukani, *‘Memfaatkan Youtube Sebagai Media Pembelajaranyang Interaktif, Menarikdan Menyenangkan*, dalam [http://guraru.org/guruberbagi/memanfaatkan\\_Youtube\\_sebagai\\_media\\_pembelajaran\\_yang\\_interaktif\\_menarik\\_dan\\_menyenangkan/](http://guraru.org/guruberbagi/memanfaatkan_Youtube_sebagai_media_pembelajaran_yang_interaktif_menarik_dan_menyenangkan/), diakses tanggal

Susetyo Dwi Prahadi, CNN Indonesia, *Youtube dalam Angka-angka*, dalam <http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150214143544-185-32127/Youtube-dalam-angka-angka/> d

Tekno Solo Pos Media, *Remaja Indonesia Gemar Nonton Youtube*, dalam Wikipedia, *Youtube*, dalam

<http://www.solopos.com/2016/06/17/hasil-penelitian-remaja-indonesia-gemar-nonton-Youtube-729795>, diakses tanggal

<http://digilib.uinsby.ac.id/10922/5/bab%202.pdf>

<http://eprints.uny.ac.id/6796/1/skripsi.pdf>

<https://civitas.uns.ac.id/Rofidaw/2017/06/30/media-pembelajaran-powtoon/>